

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD

Oleh:

Umi Rahmawati¹⁾, Muh. Chamdani²⁾, H. Setyo Budi³⁾

FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret

1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS

2, 3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS

e-mail: rahmawatie_item@yahoo.com

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran IPS, untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD, mendiskripsikan kendala serta solusinya. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus ada empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS di kelas V.

Kata Kunci: *Index Card Match*, Pembelajaran, IPS.

Abstract: Application of Active Learning Model Index Card Match Type in Improvement Social Studies Learning Fifth Grade Students Elementary School. This study aims to: describe the application of active learning model Index Card Match type in improving social studies learning, to determine whether the application of active learning model Index Card Match types can improve learning outcomes Social Studies Elementary School fifth grade students, describing problem and solution. This study was conducted in three cycles, each cycle there are four stages namely, planning, action, observation and reflection. Data collection techniques using observation, testing, and documentation. Results of this study indicate that the application of active learning model Index Card Match type, can improve the process and outcomes in social studies V grade student.

Keywords: *Index Card Match, Learning, Social Studies*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran yang didasarkan pada interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa

dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam proses pembelajaran dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Pengajaran IPS di SD ditujukan bagi pembinaan generasi penerus usia dini agar

memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi Warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga negara Indonesia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada ilmu yang berkaitan (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2007). Nurhadi mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang merupakan perpaduan atau fusi dari berbagai mata pelajaran seperti; ilmu bumi, ekonomi politik, sejarah, dan antropologi (2010).

Sementara menurut Menurut Trianto bahwa IPS adalah bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi social (2010: 171). Sementara itu, Hamid Hasan (1990) berpendapat bahwa IPS merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu (Solihatin dan Raharjo, 2009: 14).

Kondisi belajar yang optimal akan tercapai jika guru mampu mengatur siswa, menguasai materi, menggunakan media dengan tepat dan pemilihan metode yang sesuai, sehingga akan tercipta situasi yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga harus

memperhatikan perkembangan siswa yang berhubungan dengan masalah emosi, pikiran, dan perilaku. Siswa di dalam kelas masing-masing mempunyai kepribadian dengan ciri khasnya masing-masing sehingga seorang guru harus memperhatikan suasana lingkungan belajar, penempatan siswa, dan jumlah siswa.

Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Benerwetan yang diterapkan oleh guru cenderung tetap yakni pengajaran konvensional yang menyebabkan siswa kurang mandiri dan daya kreativitasnya terbatas. Pada pengajaran konvensional guru berdiri di depan kelas mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran dan berceramah panjang lebar tentang materi yang sedang dibahas, sedangkan siswa hanya sebagai objek pasif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Keadaan seperti ini membuat siswa yang belajar secara individu kurang melibatkan interaksi sosial sehingga menimbulkan kebosanan siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar IPS siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa. Salah satunya ialah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar IPS. Untuk mencapai harapan dan memecahkan persoalan tersebut, guru akan mengembangkan model pembelajaran dengan tipe *Index Card Match*. Sehingga pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dan menyenangkan serta memberikan semangat dalam berfikir dan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam upaya mencapai ke arah tujuan penelitian ini, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran IPS, maka penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Negeri Benerwetan”.

Menurut Trianto (2010: 51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan

atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran berbeda dengan pendekatan. Sebagaimana dinyatakan Soekamto (2012) bahwa, "Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar" (1).

Pembelajaran Aktif menurut Suprijono (2009: x) adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasi dunia idenya dan mengkonfrontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya.

Pembelajaran aktif adalah belajar yang meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran (Silberman, 2009: 1).

Sementara itu Silberman (2009:240) berpendapat bahwa *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran, ia membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas. Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau pun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau review untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Menurut Suprijono (2009: 120) adapun langkah-langkah pembelajaran dengan metode ini adalah sebagai berikut: (1) buatlah potongan-potongan kertas

sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas; (2) bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; (3) tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. setiap kertas berisi satu pertanyaan; (4) pada separuh kertas lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat; (5) kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara kartu soal dan kartu jawaban; (6) beri setiap peserta didik satu kertas/kartu. jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban; (7) minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan dan terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain; (8) setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain; (9) akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Sementara itu menurut Silberman (2006: 450) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan *Index Card Match* ini adalah: (1) pada kartu indeks yang terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa; (2) pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atau masing-masing pertanyaan itu; (3) campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk; (4) berikan satu kartu untuk setiap siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lagi mendapatkan kartu jawabannya; (5) perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat

duduk bersama (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka); (6) bila pasangan yang cocok telah duduk bersama, guru memanggil siswa secara acak untuk membacakan soal tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan suatu hipotesis penelitian tindakan kelas jika Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat maka akan tercapai peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan Tahun Ajaran 2012/2013.

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah 1) bagaimana penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan?, 2) apakah dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan?, 3) apa kendala dan solusi dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan?.

Tujuan Penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan, 2) untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan, 3) untuk mendeskripsikan kendala dan solusi dengan penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam peningkatan proses pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Benerwetan.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yakni bulan September 2012 sampai dengan bulan Mei 2013. Subjek dalam penelitian ini

yaitu: siswa kelas V SDN Benerwetan dengan jumlah 22 siswa.

Sumberdata yang digunakan peneliti yaitu siswa, peneliti dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumen. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar tes dan kamera video. Triangulasi terdiri dari beberapa macam, diantaranya: triangulasi teori, triangulasi data, triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi instrumen dan triangulasi analitik (Arikunto, dkk., 2008).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. langkah-langkahnya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi data.

Indikator Kinerja penelitian yang digunakan yaitu 1) 85% untuk penerapan model *Index Card Match* yang benar hingga tercapai peningkatan pembelajaran, 2) 80% proses pembelajaran siswa, 3) 80% hasil belajar dengan model *Index Card Match* diukur dari hasil tes IPS dengan KKM 70.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus. Penelitian yang dilaksanakan terdiri dari tiga siklus, masing-masing dua kali pertemuan. Arikunto (2008: 16) menyatakan bahwa “secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi”.

Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah tentang usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia. Sedangkan pada siklus ketiga materi yang dipelajari adalah tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap

pertemuan . Kegiatan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Index Card Match*. Adapun langkah-langkah tersebut adalah yaitu (1) menyiapkan potongan-potongan kartu pertanyaan dan jawaban dan mencampurkan potongan-potongan kartu yang telah dibuat supaya tercampur; (2) beri setiap siswa satu kartu *index*; (3) minta siswa untuk menemukan pasangan kartu yang didapatnya; (4) memberikan bimbingan kepada siswa untuk mencari pasangan kartunya; (5) meminta siswa yang telah menemukan pasangan kartunya untuk duduk bersama; (6) setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok sudah duduk berdekatan maka diminta kepada masing-masing pasangan secara bergiliran untuk mempresentasikan kartu yang didapatnya di depan kelas.

Semakin baik langkah pembelajaran yang digunakan dan semakin siswa bersemangat belajar maka hasil belajar pun semakin meningkat. Pada siklus I masih kurang baik, terbukti dengan masih rendahnya prosentase ketuntasan pada penilaian hasil yang dicapai siswa, sehingga masih perlu diperbaiki pada siklus II. Hasil pelaksanaan pada siklus II terjadi peningkatan cukup baik. Akan tetapi, peneliti merasa belum puas kemudian melanjutkan penelitian siklus III. Hasil siklus III sangat memuaskan sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini.

Berikut tabel 1 prosentase ketuntasan penilaian proses siklus I-III:

Tabel 1. Prosentase Ketuntasan Penilaian Proses Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
73%	80%	86%	Meningkat

Penilaian proses dilakukan observer terhadap guru saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan tabel 1,

prosentase proses pembelajaran siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

Berikut tabel 2 prosentase ketuntasan hasil belajar siklus I-III:

Tabel 2. Prosentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I-III

Prosentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
69,70%	81,82%	90,91%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, prosentase ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami kenaikan setiap siklusnya dan dapat mencapai KKM (70).

Penggunaan model pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS di kelas V SD melalui 3 siklus dalam 6 kali pertemuan. Pada setiap pertemuan pembelajaran disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang sudah ditentukan, dengan melakukan perbaikan-perbaikan langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam setiap pertemuan dan antar siklus berdasarkan hasil refleksi dari pengamatan dan penilaian observer.

Setelah peneliti melaksanakan ketiga siklus pembelajaran IPS di kelas V SD dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *index card match*, mendapatkan banyak hal-hal yang baru yang menjadikan sebuah pengalaman berarti baik bagi peneliti sendiri maupun bagi siswa kelas V SD. Dari penggunaan model pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS di kelas V, ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan.

Berdasarkan analisis dari siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti menemukan kendala dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match*, yaitu: (1) kesulitan dalam mengkondisikan anak; 2) dalam memberikan layanan bimbingan kepada siswa kurang optimal. Hal ini dikarenakan guru harus memberikan layanan bimbingan kepada seluruh siswa, dibuktikan dengan persentase jumlah siswa yang mencapai nilai 70 pada siklus I adalah 69,70%, siklus

II sebanyak 81,82%, dan siklus III mencapai 90,91%.

Dari siklus I, siklus II, dan siklus III peneliti mengatasi kendala-kendala yang terjadi dengan melakukan kegiatan sebagai berikut: (1) Peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan; (2) Peneliti lebih me-motivasi anak dan memberikan bimbingan secara menyeluruh kepada siswa; (3) Peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan model pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada pelaksanaan tindakan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *index card match* dapat meningkatkan pembelajaran IPS di kelas V SD terdiri dari 6 langkah yaitu (1) menyiapkan potongan-potongan kartu pertanyaan dan jawaban dan mencampurkan potongan-potongan kartu yang telah dibuat supaya tercampur; (2) beri setiap siswa satu kartu *index*; (3) minta siswa untuk menemukan pasangan kartu yang didapatnya; (4) memberikan bimbingan kepada siswa untuk mencari pasangan kartunya; (5) meminta siswa yang telah menemukan pasangan kartunya untuk duduk bersama; (6) setelah pasangan pertanyaan dan kunci jawaban yang cocok sudah duduk berdekatan maka diminta kepada masing-masing pasangan secara bergiliran untuk mempresentasikan kartu yang didapatnya di depan kelas.

Kendala yang ditemukan dalam penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Benerwetan Tahun Ajaran 2012/2013 adalah sebagai berikut: (a) kesulitan dalam mengkondisikan anak; (b) kurang optimal dalam memberikan layanan bimbingan; (c) waktu pembelajaran kurang dipergunakan secara efektif. Adapun solusinya, yaitu: (a) peneliti memvariasi cara permainan agar siswa tidak bosan; (b) peneliti lebih memotivasi anak dan memberikan

bimbingan secara menyeluruh kepada siswa; (c) peneliti berusaha mengendalikan anak agar waktu tidak terbuang sia-sia.

Berdasarkan simpulan tersebut, bahwa penggunaan model pembelajaran aktif tipe *index card match* yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. Namun, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu: (1) Pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran aktif tipe *index card match* waktu, biaya serta tenaga, sehingga diharapkan perlu perencanaan yang tepat agar tindakan berjalan efektif serta efisien; (2) Penerapan model pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat berjalan secara efektif dan efisien jika didukung keterampilan guru dalam mengelola kelas pada saat permainan serta diskusi dalam kegiatan pembelajaran; (3) Penerapan model pembelajaran aktif *index card match* dapat diterapkan untuk meningkatkan kemandirian belajar serta prestasi belajar siswa; (4) Siswa hendaknya menyadari pentingnya belajar bersama, karena semua beban akan terasa menjadi lebih ringan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Kebumen: Disdikbud Nurhadi. (2010). *Menciptakan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan

Nurhadi. (2010). *Menciptakan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan

100

Silberman, M. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Solihatin, E. dan Raharjo. (2009). *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu* Surabaya: Bumi Aksara.